

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**SOSIALISASI KELUARGA BERENCANA KECAMATAN TALANG  
KELAPA BERBASIS MULTIMEDIA**



**Diajukan Oleh:  
EPAN SASTRA PRATAMA  
021120125**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah  
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2016**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL**

<b>NAMA</b>	<b>: EPAN SASTRA PRATAMA</b>
<b>NOMOR POKOK MAHASISWA</b>	<b>: 021120125</b>
<b>PROGRAM STUDI</b>	<b>: SISTEM INFORMASI</b>
<b>JENJANG PENDIDIKAN</b>	<b>: STRATA SATU (S1)</b>
<b>KONSENTRASI</b>	<b>: MULTIMEDIA</b>
<b>JUDUL PKL</b>	<b>: SOSIALISASI KELUARGA BERENCANA KECAMATAN TALANG KELAPA BERBASIS MULTIMEDIA</b>

Tanggal : 08 Januari 2018

Pembimbing



**Patricia Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.**  
NIDN : 02070210501

Mengotahui,

Ketua



**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
NIP : 09190713

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG

---

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA	: EPAN SAstra PRATAMA
NOMOR POKOK MAHASISWA	: 021120125
PROGRAM STUDI	: SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN	: STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI	: MULTIMEDIA
JUDUL PKL	: SOSIALISASI KELUARGA BERENCANA KECAMATAN TALANG KELAPA BERBASIS MULTIMEDIA

Tanggal : 10 Februari 2014

Penguji 1,

Tanggal : 10 Februari 2014

Penguji 2,

  
Andri Sastra, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0216098301

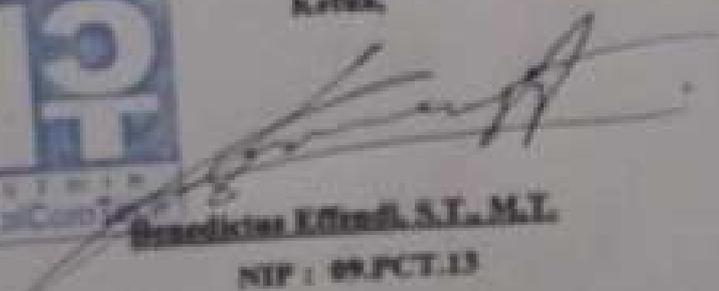
  
Meidran Firmata Putri, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0204053604

Menyetujui,

Ketua,



  
Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Ruang Lingkup PKL .....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL.....	3
1.3.1. Tujuan.....	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL.....	4
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1. Tempat PKL .....	4

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL .....	5
1.5. Teknik Pengumpulan Data .....	5

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Multimedia .....	7
2.1.2. Animasi.....	7
2.1.3. Storyboard .....	8
2.1.4. Storyline .....	8
2.2. Gambaran Umum .....	9
2.2.1. Sejarah Perusahaan.....	9
2.2.2. Visi dan Misi .....	9
2.2.3. Struktur Organisasi .....	10
2.3.4. Uraian Kegiatan .....	12

## **BAB III LAPORAN KEGIATAN**

3.1. Hasil Pengamatan.....	13
3.1.1. Prosedur Yang Berjalan.....	13
3.2. Evaluasi dan Pembahasan .....	16
3.2.1. Evaluasi .....	16
3.2.2. Pembahasan .....	16
3.2.2.1. Kerangka Pemikiran .....	16
3.2.2.2. Storyline.....	19

3.2.2.3. Storyboard .....	20
3.2.2.4. Desain Intface .....	23
3.2.2.5. Pembuatan Animasi dan Tata Letak .....	32
3.2.2.6. Finishing Animasi.....	32

#### **BAB IV PENUTUP**

4.1. Simpulan .....	33
4.2. Saran .....	33

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiii</b>
-----------------------------	-------------

<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
------------------------------	------------

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah *computer*, khususnya bidang multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan berita atau informasi dalam bentuk Audio maupun Animasi. Teknologi berbasis multimedia mempunyai kelebihan utama dalam hal kemudahan akses dan biaya yang lebih murah serta tampilan yang lebih berinovasi dan kreatif untuk memperbaiki keterbatasan informasi.

Media sosialisasi berbasis multimedia adalah sarana yang digunakan untuk memberikan informasi tentang Keluarga Berencana (KB) kepada masyarakat umum secara cepat. Melalui media sosialisasi berbasis multimedia yang akan di sampaikan akan lebih efektif dan lebih akurat. Terlebih sekarang zaman sudah canggih dan serba modern. Banyak alat-alat canggih yang membantu dan mempermudah masyarakat untuk mengetahui berita tentang Keluarga Berencana (KB). Sekarang informasi yang didapat tentang sosialisasi keluarga berencana oleh masyarakat bukan hanya dengan media cetak yang harus dibeli dahulu seperti koran. Tetapi lebih canggih dari itu, sekarang didapati di kalangan masyarakat dengan internet yang sudah memasyarakat, yang bisa menampilkan berbagai informasi tentang keluarga berencana tanpa mengenal jarak, ruang dan waktu.

Pemerintahan Daerah Kabupaten Banyuasin melalui Dinas UPT Bidang Pemberdayaan Perempuan Anak dan Keluarga Berencana (PPPA Dan KB). Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin memiliki peran penting karena memiliki kewenangan melaksanakan tugas pokok Pemerintahan Daerah di Bidang BKKBN Dan KB khususnya di Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin, tujuan akhir pembuatan media sosialisasi berbasis multimedia adalah sebagai media informasi masyarakat tentang sosialisasi penyuluhan Keluarga Berencana (KB) sehingga masyarakat lebih mudah untuk mengetahui informasi-informasi tentang Keluarga Berencana (KB) yang ada di Dinas Pemberdayaan Perempuan Anak dan Keluarga Berencana Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

Dengan dasar tersebut, maka penulis mencoba memberikan solusi kepada Dinas Pemberdayaan Perempuan Anak dan Keluarga Berencana Kecamatan Talang Kelapa. Dengan memanfaatkan media berbasis multimedia untuk membuat layanan informasi tentang sosialisasi Keluarga Berencana (KB) dengan cara memberikan informasi-informasi yang terdapat di Dinas Pemberdayaan Perempuan Anak dan Keluarga Berencana Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

Solusi tersebut disusun dalam sebuah laporan praktek kerja lapangan (PKL) yang diberi judul **“Sosialisasi Keluarga Berencana Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin Berbasis Multimedia”**.

## **1.2 Ruang Lingkup PKL**

Penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini akan membahas tentang “Sosialisasi Keluarga Berencana Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin berbasis multimedia”. Adapun data yang diperlukan diantaranya Data kegiatan, Profile perusahaan, Struktur Organisasi kepegawaian PPPA Dan KB, laporan yang disajikan berupa animasi.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat PKL**

### **1.3.1 Tujuan PKL**

Tujuan yang ingin di capai dalam penulisan laporan praktek kerja lapangan ini adalah untuk mempermudah menyampaikan informasi sosialisasi Dinas pemberdayaan perempuan anak dan keluarga berencana kecamatan talang kelapa.

### **1.3.2 Manfaat PKL**

#### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

Adapun manfaat praktek kerja lapangan bagi mahasiswa adalah;

- a. Untuk menambah wawasan pengalaman kerja serta pengetahuan selama praktek kerja lapangan serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
- b. Mendapat pengetahuan tentang cara membuat media informasi sosialisasi berbasis multimedia di

Dinas pemberdayaan perempuan anak dan keluarga berencana kecamatan talang kelapa banyuasin.

### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL**

Dapat memberikan kemudahan dalam memberikan informasi tentang sosialisasi keluarga berencana berbasis multimedia di Dinas pemberdayaan perempuan anak dan keluarga berencana kecamatan talang kelapa banyuasin.

### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Adapun manfaat praktek kerja lapangan bagi akademik adalah:

1. Untuk membantu rekan-rekan dalam menyusun laporan praktik kerja lapangan.
2. Menjadi acuan rekan-rekan dalam menyusun laporan praktik kerja lapangan.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1 Tempat PKL**

Lokasi Praktek kerja lapangan ini di lakukan di Dinas Dinas pemberdayaan perempuan anak dan keluarga berencana kecamatan talang kelapa kabupaten banyuasin yang beralamat di jalan Palembang – betung km16 talang kelapa sukajadi (30761) Telp : 0711 – 430598 .

#### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL**

Waktu Praktek kerja lapangan dari hari senin sampai jum'at, pukul 08:00 WIB sampai dengan 16:00 WIB di mulai dari tanggal 01 September 2015 sampai dengan 30 september 2015.

### **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1.5.1 Wawancara**

Menurut Sugiyono (2012:137) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil . Wawancara dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media seperti telepon).

Teknik wawancara langsung mewawancarai Ibu Pawzia sebagai kepala Bidang Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Dan Keluarga Berencana Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

#### **1.5.2 Observasi**

Disamping wawancara, peneliti ini juga melakukan metode observasi. Menurut Sugiyono (2012:145) observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila di bandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan keusioner .

Teknik ini dilakukan langsung dengan mengamati segala sesuatu yang berhubungan dengan pembuatan animasi Sosialisasi Keluarga

Berencana Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin untuk mendapatkan informasi-informasi tentang sosialisasi yang di butuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2010. *Sebuah Integrasi Antara Aplikasi Multimedia dan Database Dalam Menghasilkan Rich Multimedia Application*. Yogyakarta.
- Bambang Eka Purnama, Sucipto, Sukardi. 2005. *Pembuatan animasi 3D penyuluhan penyakit tubarkolosis (TB) Paru – paru Kecamatan Karang tengah*. Indonesia Jurnal On Computer Science. Hal 2. No 1 Juni 2013.
- Dody Hartono suryo, Daniel Rudjiono. 2015. *Media pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran bahasa inggris*. Ilmiah computer grafis. Hal 4. No 1 April 2015.
- Dewi Silvia Mega. 2012. *Penggunaan aplikasi Adobe Photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto bagi anak tunarungu*. Jurnal ilmiah khusus. Hal 8. No 2 Mei 2012.
- Galih wuri wardani, Warjioh. 2014. *Perencanaan animasi interaktif berbentuk puzzle guna melatih kecerdasan visual special anak*. Evolusi. Hal53. No 1 Maret 2014.

Gumelar